

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. *Resort*

Beberapa definisi *resort* :

- *Resort* adalah tempat wisata atau rekreasi yang sering dikunjungi orang dimana pengunjung datang untuk menikmati potensi alamnya (Hornby, 1974).
- *Resort* adalah sebuah kawasan yang terencana yang tidak hanya sekedar untuk menginap tetapi juga untuk istirahat dan rekreasi. (Gee, 1988)
- Sebuah hotel *resort* sebaiknya mempunyai lahan yang ada kaitannya dengan obyek wisata, oleh sebab itu sebuah hotel *resort* berada pada perbukitan, pegunungan, lembah, pulau kecil dan juga pinggiran pantai (Pendit, 1999).
- Sanggraloka atau *resort* adalah tempat untuk relaksasi atau rekreasi, menarik pengunjung untuk berlibur. *Resort* juga tempat, kota atau kadang-kadang bangunan komersial yang dioperasikan oleh suatu perusahaan. *Resort* sendiri menyediakan banyak keinginan pengunjung seperti makanan, minuman, penginapan, olahraga, hiburan, dan perbelanjaan. Sebutan "*resort*" kadang-kadang salah digunakan untuk mengartikan hotel yang tak menyediakan fasilitas yang dibutuhkan untuk menjadi sebuah *resort*. Tetapi, hotel merupakan fitur utama sebuah *resort*. Sebuah *resort* tidak harus berupa bangunan komersial yang dioperasikan suatu perusahaan, meskipun pada abad ke-20 fasilitas sejenis ini lebih banyak.

Dari beberapa pengertian tersebut ditemukan beberapa kata kunci yang membentuk pengertian *resort* yang lebih menyeluruh yaitu *resort* dapat diartikan sebagai kawasan terencana yang terletak pada lahan yang ada kaitannya dengan obyek wisata, yang memiliki fungsi sebagai tempat menginap, istirahat dan rekreasi dengan tambahan fasilitas khusus. Fasilitas khusus dapat berupa fasilitas olahraga, kesehatan, konvensi, keagamaan serta keperluan usaha lainnya.

2.2. *Management dan Planning Resort*

Menurut Penner, Adams, dan Rutes fungsi utama dari *resort* adalah fasilitas yang menawarkan kepada manusia untuk berelaksasi sejenak dari rutinitas atau kesibukan sehari-hari. Hotel dan *resort* saat ini berlomba-lomba untuk memuaskan wisatawan, dan mereka mencari arsitek dan desainer interior untuk membuat pengalaman yang baru dan menarik bagi pengunjung. Dulu hotel fokus utamanya hanya pada fungsi dan pelaksanaan. Semua itu berubah ketika wisatawan mencari pengalaman baru dan unik dari budaya setempat. Menjadi tugas desainer untuk mencari tahu apa yang menjadi keunikan bagi tempat ini. Hotel dengan desain yang baik, selama terkait dengan kemewahan, dewasa ini membawa solusi yang segar dan inovatif bagi hotel bintang untuk membedakan *branding* mereka.

Menurut Penner, *resort* hanya ramai dikunjungi saat waktu-waktu tertentu misalnya ski *resort* dikunjungi saat musim salju, *resort* yang berada di pantai banyak dikunjungi pada saat musim panas. Oleh karena itu menjadi tugas seorang desainer untuk merancang *resort* supaya dapat menarik pengunjung misalnya saja dengan memberikan fasilitas-fasilitas yang dapat memberikan pemasukan bagi *resort*. Fasilitas-fasilitas tersebut dapat berupa lapangan golf, spa, restoran, dll. Setiap *resort* harus memiliki perancangan yang unik agar menarik wisatawan berkunjung. Contohnya : perancangan pada *resort* pantai, di sepanjang pinggir pantai merupakan tempat yang sering dikunjungi orang untuk melihat pantai dan melakukan olahraga pantai, oleh karena itu pinggir pantai merupakan site yang cocok untuk mendirikan *resort*. *Resort* pantai cocok untuk diberi fasilitas-fasilitas seperti spa, restoran, golf, gedung pertemuan. Semakin banyak fasilitas yang ada dalam sebuah *resort* maka semakin banyak pihak yang terpuaskan kebutuhannya.

Standar fasilitas dan kapasitas adalah persyaratan yang harus dipenuhi oleh hotel *resort*. Hal ini dimaksudkan agar pengaturan ruang-ruang dalam bangunan dapat dilakukan dengan maksimal sesuai dengan kelas hotel. Berikut adalah tabel perbandingan mengenai perbedaan fasilitas dan kapasitas hotel bintang satu sampai dengan hotel bintang lima :

Tabel 2.1. Tipe-Tipe Penginapan

TABLE 4-3 Primary Types of Lodging Facilities

Hotels	Motels	Others
Downtown or city center	Budget	Bed and breakfast
Suburban	Suburban	Lodge
Convention	Airport	Inn
Conference	Highway	Hostel
Commercial	Motor inn	Extended stay
Residential and condominium		Tourist home
Boutique		Boarding house
Superluxury		Executive training and conference center
Mega hotel		University conference center
Casino		
Airport		
Highway		
Resorts		
Golf, tennis, beach		
Ski		
Spa resorts		
Vacation ownership resorts		
Theme park resorts		
Cruise ships		
All-suite		
Shopping mall hotel		

Sumber: Routes, Penner, Adams (2013)

Tabel 2.2. Jumlah Kamar Berdasarkan Tipe Hotel

TABLE 4-4 Guest Space for Different Types of Lodging Properties

Lodging Type	No. of Rooms	Service Level	% of Total Hotel Space Devoted to Guest Rooms ^a
Motel	100	Economy to mid-price	85–95
Motor Inn	100–200	Mid-price	75–85
Commercial Hotel	200–400	Mid-price to luxury	75–85
All-Suite Hotel	150–300	Mid-price to first class	75–85
Suburban Hotel	150–300	Mid-price to first class	75–85
Convention Hotel	200–2000	First class	65–75
Resort	varies	Mid-price to luxury	65–75
Mega-resort	>1000	First class	55–65
Conference Center	100–300	Mid-price to first class	55–65

^aIncludes guest room corridors, stairs, elevators, and linen storage.

Source: Stipanuk and Roffmann, *Hospitality Facilities Management and Design*, 1992, p. 365. East Lansing, MI: Educational Institute of the American Hotel & Motel Association.

Sumber: Routes, Penner, Adams (2013)

Tabel 2.3. Pembagian Ruang Dalam Hotel

TABLE 4-6 Total Space Allocation

	Motor Inns	Commercial	Convention	All-Suite
Number of guest rooms	150	300	600	250
Number of bays ^a	150	315	630	250
Net guest room area (sf) ^b	310	330	350	450
Gross guest room area (sf) ^c	420	480	500	675
Total guest room area (sf)	63,000	151,200	315,000	168,750
Total public area	9,000	27,000	67,500	22,250
Total back-of-the-house area	6,750	23,400	67,500	20,000
Total hotel area (sf)	78,750	201,600	450,000	211,000
Total hotel area/room (sf) ^d	525	672	750	844

^aA bay is the space equivalent to a standard guest room; many suites are two (or more) bays, or the equivalent of two (or more) typical guest rooms.

^b sf = square feet

^c Gross guest room area includes an allowance for corridors, stairs, elevators, walls, etc.

^dTotal hotel area per room includes a portion of all public and back-of-the-house space.

Source: Stipanuk and Roffmann, *Hospitality Facilities Management and Design*, 1992, p. 365. East Lansing, MI: Educational Institute of the American Hotel & Motel Association.

Sumber: Routes, Penner, Adams (2013)

2.3. Jenis Hotel

Pengelompokan Hotel menurut tujuan kedatangan tamu (Marlina, 2008) :

- *Business* Hotel

Merupakan hotel yang dirancang dengan tujuan memberi fasilitas untuk melakukan bisnis.

- *Pleasure* Hotel

Merupakan hotel yang sebagian fasilitasnya ditujukan untuk memberi fasilitas kepada pengunjung untuk berekreasi.

- *Country* Hotel

Merupakan hotel khusus untuk tamu antarnegara. Pemilihan lokasi ditentukan oleh beberapa pertimbangan khusus, seperti keamanan dan keselamatan pengunjung. Maka, lokasi hotel ini dipikirkan di area pusat kota agar dekat dari pusat pemerintahan suatu negara atau ditempat yang memiliki nilai lebih pada lokasinya.

- *Sport* Hotel

Merupakan hotel yang fasilitasnya dirancang untuk melayani pengunjung dengan tujuan berolahraga. Hotel ini memiliki fasilitas yang hampir serupa dengan pleasure hotel tetapi memiliki fasilitas olahraga yang lebih lengkap.

Pengelompokan Hotel menurut lama tamu menginap (Marlina, 2008) :

- *Transit Hotel*

Hotel yang memiliki waktu inap yang tidak lama (harian). Hotel ini memiliki fasilitas yang dapat memberikan layanan kepada konsumen dalam waktu singkat, contohnya *laundry*, restoran dan agen perjalanan.

- *Semiresidential Hotel*

Hotel dengan rata-rata waktu inap yang cukup lama (mingguan). Rancangan hotel ini perlu dilengkapi dengan berbagai aktivitas, seperti fasilitas kebugaran (*spa*, *jogging track*, kolam renang) dan fasilitas rekreasi (restoran, taman bermain, persewaan kendaraan dan lain-lain)

- *Residential Hotel*

Merupakan hotel yang memiliki waktu kunjungan yang paling lama (bulanan). Pada jenis hotel ini kenyamanan dan keamanan harus selalu diperhatikan. Rancangan hotel ini perlu dilengkapi dengan berbagai layanan fasilitas yang serupa dengan kehidupan sehari-hari, seperti fasilitas belanja, kebugaran, dan rekreasi.

Pengelompokan Hotel menurut jumlah kamar (Marlina, 2008) :

- *Small Hotel*

Merupakan hotel yang memiliki jumlah kamar yang kecil (maksimal 25 kamar), biasanya terletak di daerah dengan angka kunjungan rendah.

- *Medium Hotel*

Merupakan hotel yang memiliki jumlah kamar yang sedang (sekitar 29-299 kamar), biasanya terletak di daerah dengan angka kunjungan sedang.

- *Large Hotel*

Merupakan hotel yang memiliki jumlah kamar yang besar (minimum 300 kamar), biasanya terletak di daerah dengan angka kunjungan tinggi.

Pengelompokan Hotel menurut lokasi (Marlina, 2008) :

- *City Hotel*

Hotel yang terletak di pusat kota dan biasanya pengunjung datang dengan tujuan bisnis atau dinas.

- *Down Town Hotel*

Hotel yang berlokasi di dekat pusat perdangan dan perbelanjaan. Hotel ini sering menjadi sasaran pengunjung yang ingin berwisata belanja atau menjalin relasi dagang.

- *Suburban Hotel/ Motel*

Hotel yang berlokasi di pinggir kota dengan pengunjung dengan tujuan untuk transit dengan waktu yang singkat. Pengunjung yang memiliki tingkat berpergian yang tinggi menggemari hotel jenis ini dengan pertimbangan efesiensi waktu.

- *Resort Hotel*

Merupakan hotel yang dibangun di tempat wisata, tujuan jenis hotel ini yaitu sebagai fasilitas akomodasi dari suatu aktivitas wisata.

2.4. Karakteristik Hotel *Resort*

Ada 4 (empat) karakteristik hotel *resort* sehingga dapat dibedakan menurut jenis hotel lainnya, yaitu :

- Lokasi

Umumnya berlokasi di tempat-tempat berpemandangan indah, pegunungan, tepi pantai dan sebagainya, yang tidak dirusak oleh keramaian kota, lalu lintas yang padat dan bising. Pada hotel *resort*, kedekatan dengan atraksi utama dan berhubungan dengan kegiatan rekreasi merupakan tuntutan utama pasar dan akan berpengaruh pada harganya.

- Fasilitas

Motivasi pengunjung untuk bersenang-senang dengan mengisi waktu luang menuntut ketersedianya fasilitas pokok serta fasilitas rekreatif *indoor* dan *outdoor*. Fasilitas pokok adalah ruang tidur sebagai area privasi. Fasilitas rekreasi outdoor meliputi kolam renang, lapangan tenis dan penataan lansekap.

- Segmen Pasar

Hotel *resort* merupakan suatu fasilitas akomodasi yang terletak di daerah wisata. Sasaran pengunjung hotel *resort* adalah wisatawan yang bertujuan untuk berlibur, bersenang-senang mengisi waktu luang, dan melupakan rutinitas kerja sehari-hari yang membosankan. Untuk tujuan tersebut, mereka membutuhkan hotel yang dilengkapi fasilitas yang bersifat rekreatif dan memberikan pola pelayanan yang memuaskan. Rancangan *resort* yang baik harus dapat merespon kebutuhan ini sehingga rancangan sebuah *resort* perlu dilengkapi dengan berbagai fasilitas yang memungkinkan konsumen untuk bersenang-senang, *refreshing*, dan mendapatkan hiburan.

- Arsitektur dan Suasana

Wisatawan yang berkunjung ke hotel *resort* cenderung mencari akomodasi dengan arsitektur dan suasana yang khusus dan berbeda dengan jenis hotel lainnya. Wisatawan pengguna hotel *resort* cenderung memilih suasana yang nyaman dengan arsitektur yang mendukung tingkat kenyamanan dengan tidak meninggalkan citra yang bernuansa etnik.

Dengan demikian berdasarkan karakteristiknya hotel *resort* selalu berada di tempat yang memiliki pemandangan indah, dengan fasilitas rekreasi dan hiburan. Sebuah hotel *resort* memiliki nuansa arsitektur yang khusus dan berbeda dengan jenis hotel *resort* lainnya dengan segmen pasar adalah orang-orang yang sedang liburan atau bisa disebut juga wisatawan. Perencanaan dan perancangan hotel *resort* hendaknya memperhatikan dan memberi ruang pemikiran khusus bagi beberapa karakteristik tersebut.

2.5. Jenis Hotel *Resort*

Berbagai macam objek wisata yang ada mempengaruhi variasi hotel *resort* yang ada. Berdasarkan fasilitas dan letaknya hotel *resort* dapat diklasifikasikan sebagai berikut (Marlina, 2008) :

- *Beach resort* hotel

Resort hotel ini berada di daerah pantai dan menggunakan keindahan dan potensi alam pantai sebagai daya tariknya.



Gambar 2.1. *The Bali Tropic Resort & Spa*

Sumber: Marlina (2008)

- *Marina resort hotel*

Hotel *resort* ini berada di daerah pelabuhan, rancangan *resort* ini memanfaatkan potensi utama daerah tersebut dengan melengkapi fasilitas dermaga dan kegiatan yang berhubungan dengan air.



Gambar 2.2. *Rebak Marina Resort Langkawi*

Sumber: Marlina (2008)

- *Mountain resort hotel*

Hotel *resort* ini berada di daerah pegunungan, pemandangan dan fasilitas yang bersifat natural merupakan kekuatan lokasi yang digunakan sebagai ciri rancangan *resort*.



Gambar 2.3. *Padung Mountain Resort*

Sumber: Marlina (2008)

- *Health resort and spa*

Hotel *resort* ini dibangun di daerah yang memiliki potensi alam yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana penyehatan dan kebugaran melalui aktivitas spa.



Gambar 2.4. Maya Ubud *Resort and Spa*

Sumber: Marlina (2008)

- *Condominium, time share and residential development*

Hotel *resort* ini memiliki strategi pemasaran yang menarik yaitu menawarkan sebagian dari kamar hotel ini disewa selama periode waktu yang ditentukan dalam kontrak dan biasanya dalam jangka waktu yang panjang.

- *All suite-hotels*

Hotel *resort* jenis ini merupakan golongan *resort* mewah, karena semua kamar yang disewakan dalam hotel tersebut tergolong dalam kelas suite.



Gambar 2.5. *The Legian Hotels*

Sumber: Marlina (2008)

- *Sight-seeing resort hotel*

Hotel *resort* jenis ini terletak di daerah yang memiliki potensi khusus atau tempat menarik seperti pusat perbelanjaan, tempat hiburan.

Berdasarkan periodenya *resort* hotel ini dapat dibagi menjadi:

- *Winter resort* hotel

Merupakan *resort* yang dibuka pada musim dingin, karena potensi wisatanya menonjol pada musim dingin. Contohnya hotel di kawasan wisata ski.

- *Summer resort* hotel

Merupakan *resort* yang dibuka pada musim panas. Contohnya hotel di kawasan pantai yang terkenal dengan sinar matahari yang baik untuk berjemur.

2.6. Prinsip Desain Hotel Resort

Penekanan perencanaan hotel yang diklasifikasikan sebagai hotel *resort* dengan tujuan rekreasi adalah adanya kesatuan antara bangunan dengan lingkungan sekitarnya, sehingga dapat diciptakan harmonisasi yang selaras. Selain itu, juga diperhatikan pula bahwa suatu tempat yang sifatnya rekreatif akan banyak dikunjungi wisatawan pada waktu-waktu tertentu, yaitu pada hari libur. Prinsip desain hotel *resort* membahas tentang cara berpikir dan aspek-aspek yang harus melandasi pemikiran dalam merencanakan hotel *resort*. Setiap lokasi yang akan dikembangkan sebagai suatu tempat wisata memiliki karakter yang berbeda, yang memerlukan pemecahan yang khusus. Perencanaan sebuah hotel *resort* perlu memperhatikan prinsip-prinsip desain sebagai berikut :

- Suasana yang tenang dan mendukung untuk istirahat.
- *Aloneness* (kesendirian) dan privasi, tetapi juga adanya kesempatan untuk berinteraksi dengan orang lain berpartisipasi dalam aktivitas kelompok.
- Berinteraksi dengan lingkungan, dengan budaya baru, dengan negara baru dengan standar kenyamanan rumah sendiri.
- Pengalaman unik bagi wisatawan yaitu ketenangan, perubahan gaya hidup dan kesempatan untuk relaksasi, kedekatan dengan alam, matahari, laut, hutan, gunung, danau dan sebagainya.
- Memiliki skala yang manusiawi.
- Dapat melakukan aktivitas yang berbeda seperti olahraga dan rekreasi.
- Keakraban dalam hubungan dengan orang lain diluar lingkungan kerja.
- Pengenalan terhadap budaya dan cara hidup yang berbeda.

- Menciptakan suatu citra wisata yang menarik.
- Memanfaatkan sumber daya alam dan kekhasan suatu tempat sebaik mungkin.
- Menyesuaikan fisik bangunan terhadap karakter lingkungan setempat.
- Pengolahan terhadap fasilitas yang sesuai dengan tapak dan iklim setempat.

Dengan demikian prinsip untuk merancang hotel *resort* harus memperhatikan kebutuhan pelaku, penciptaan hal-hal yang unik dan penciptaan suatu citra wisata yang menarik. Penekanan perencanaan hotel yang diklasifikasikan sebagai hotel *resort* dengan tujuan plesir dan rekreasi adalah adanya kesatuan antara bangunan dengan lingkungan sekitarnya, sehingga dapat diciptakan harmonisasi yang selaras. Selain itu diperhatikan pula bahwa suatu tempat yang sifatnya rekreatif akan banyak dikunjungi wisatawan pada waktu-waktu tertentu. Setiap aspeknya harus diperhatikan dengan detail tentang bagaimana menerapkannya ke dalam perancangan.

2.7. Identifikasi Standar Fasilitas dan Kapasitas

Standar fasilitas dan kapasitas adalah persyaratan yang harus dipenuhi oleh hotel *resort*. Hal ini dimaksudkan agar pengaturan ruang-ruang dalam bangunan dapat dilakukan dengan maksimal sesuai dengan kelas hotel, yakni kelas hotel bintang tiga. Penataan ruang-ruang pada hotel *resort* dilakukan berdasarkan fasilitas standar yang diwajibkan dan penambahan fasilitas yang diinginkan, namun dengan kapasitas yang sesuai dengan standar. Terdapat ruang-ruang utama yang wajib harus ada dalam sebuah hotel. Ruang-ruang ini yang menjadi standar sebuah bangunan dapat dikatakan sebuah hotel. Selain penyediaan ruang, juga harus diperhatikan kebutuhan perabot yang ada di dalamnya, karena perabot mendukung eksistensi ruang dalam melayani para tamu. Berikut ruang-ruang utama yang wajib ada dalam sebuah hotel (Huffadine, 2000) :

1. Lobi

Setiap hotel wajib memiliki lobi untuk umum, besarnya tergantung jumlah kamar yang ada, sehingga dapat dihitung rata-rata orang yang keluar masuk lobi. Lobi biasanya mencerminkan tema dari hotel tersebut. Ruangan ini membentuk kesan pertama bagi tamu hotel.

2. Resepsionis

Resepsionis diletakkan di dekat pintu masuk, sehingga tamu bisa langsung menemukan untuk melakukan registrasi kamar. Area ini dilengkapi dengan berbagai perlengkapan sehingga tamu secara cepat dapat mengetahui ruang mana yang kosong, mengetahui waktu kedatangan tamu, tamu yang masuk keluar, atau informasi lainnya.

3. Area administrasi

Area ini diperuntukkan bagi para pengelola hotel untuk kelancaran kegiatan yang ada di dalam hotel. Ruang-ruang administrasi untuk mengelola hotel antara lain ruang manajer dan asisten manajer, ruang sekretaris, ruang keuangan, ruang komputer, ruang surat, dan sebagainya.

4. *Restaurant*

Hotel yang memiliki jumlah kamar minimal 50 kamar harus memiliki fasilitas ini. Di bawah itu biasanya hotel-hotel dengan kapasitas kecil menyediakan ruang kopi atau ruang makan kecil. Restoran biasanya memiliki fasilitas yang benar-benar memanjakan tamu. Tamu tidak hanya makan di dalam restoran, tetapi juga bersantai. Yang harus diperhatikan adalah adanya kecenderungan tamu untuk melihat restoran secara keseluruhan.

5. *Guest Floor Corridor*

Area ini haruslah menjadi perhatian karena tanpa disadari, area ini sangat mempengaruhi kenyamanan tamu dalam beristirahat. Tamu yang pulang larut di malam hari, keluar dan menuju elevator, berbicara dengan keras atau terlalu berisik adalah perilaku tamu yang dapat mengganggu tamu lainnya.

6. *Guest Room*

Ruang ini adalah ruang inti dari sebuah hotel. Dari sinilah ditentukan keuntungan yang mampu sebuah hotel dapatkan. Semakin baik fasilitas yang disediakan semakin tinggi pula harga sebuah kamar. Tamu dapat memilih tipe kamar sesuai kemampuannya.

7. Service Area

Ruang ini merupakan ruang servis untuk kelancaran kegiatan di hotel, yaitu ruang-ruang untuk melayani tamu seperti dapur, mekanikal, ruang kontrol, dan sebagainya.

2.8. Tinjauan Teori Elemen Interior *Resort*

2.8.1. Lobby

Lobby sangat berperan penting dalam sebuah area *resort*, baik untuk wisatawan domestik maupun wisatawan mancanegara, adapun peranan *lobby* menurut Suptandar (1999 : 100) adalah sebagai berikut :

- a. Ruang teras dekat pintu masuk fasilitas umum contohnya hotel, bioskop, mall yang dilengkapi dengan beberapa perangkat meja kursi yang berfungsi sebagai ruang duduk/ruang tunggu.
- b. Merupakan ruang tunggu yang luas di hotel, gedung besar, terminal, bank, bioskop.
- c. Ruang area dalam sebuah terminal atau ruang publik lainnya yang sifatnya umum dan letaknya berhubungan dengan *main entrance*, yang dipergunakan sebagai ruang transisi antara ruang yang satu dengan yang lain.
- d. Ruang tunggu untuk menerima tamu dan hal-hal yang bersifat umum.

2.8.2. Fungsi *Lobby* sebagai Fasilitas Umum

Resepsionis dan *lobby* merupakan satu kesatuan sebab pertama orang datang akan menuju ke respsionis baru menuju *lobby* karena ada aktivitas menunggu yang membutuhkan ruangan untuk duduk.

- a. Ruang penerima awal.
- b. Tempat duduk orang berjanji bertemu.
- c. Tempat memperoleh informasi atau mendapatkan beberapa fasilitas antara lain : membaca surat kabar, majalah, telepon, sewa mobil, *souvenir* shop, dll. (*concierge*)
- d. Tempat orang melakukan transaksi bisnis.
- e. Ruang duduk yang merangkap sebagai ruang tunggu (Suptandar, 1999 : 63).

2.8.3. Lounge

Lounge berarti tempat untuk duduk (kamar duduk). *Lounge* dapat berfungsi sebagai fasilitas untuk tamu hotel atau umum untuk menikmati minuman dengan suasana dan tempat duduk yang santai dan nyaman serta dihibur dengan alunan musik lembut dari piano yang merupakan salah satu fasilitas yang diberikan oleh *Bar & Lounge*. Minuman biasanya diambil di sebuah bar yang disediakan di dalam area *lounge*.

Tabel 2.4. Standarisasi Fasilitas Makanan dan Minuman Lounge

Area	Hotel Bintang I	Hotel Bintang II	Hotel Bintang III	Hotel Bintang IV	Hotel Bintang V
Lounge	Area dengan lounge seating, musik dan televisi, bisa juga untuk tempat sarapan dan menerima tamu	Lounge area atau duduk dengan musik dan televisi, surat kabar atau majalah.	Seperti sebelumnya, paling tidak sepertiga dari kapasitas kamar tidur hotel dan dikombinasikan dengan area penerima tamu.	Pemilihan lounge atau ruang duduk seperti sebelumnya, ditambah layanan minuman dan makanan.	Pemilihan lounge atau ruang duduk seperti sebelumnya dengan layanan 24 jam.

Sumber : Lawson (1995, p.122)

2.8.4. Bar

Sebagian besar definisi/pengertian dari Bar adalah sebagai berikut :

- Bar merupakan tempat yang digunakan untuk minum. Saat ini bar tidak hanya merupakan tempat untuk minum-minum saja. Bar juga sering digunakan sebagai

tempat untuk berbincang-bincang, bertemu teman, dan untuk mencari teman. Bar bukan lagi tempat yang asing bagi perempuan. Bahkan banyak bar yang didesain dengan interior yang membuat para perempuan merasa nyaman berada didalamnya.

- Istilah “bar” berasal dari konter khusus yang melayani minuman, terutama minuman beralkohol seperti bir, minuman keras, koktail, mokaill untuk konsumsi di tempat. Biasanya di bagian bar terdapat *back bar* yang merupakan satu set rak gelas dan botol di belakang meja.

Tabel 2.5. Standarisasi Fasilitas Makanan dan Minuman Bar

Area	Hotel Bintang I	Hotel Bintang II	Hotel Bintang III	Hotel Bintang IV	Hotel Bintang V
Bar	-	-	Bar terpisah	Bar terpisah dan Coctail Lounge	

Sumber : Lawson (1995, p.74)

2.8.5. Kriteria Persyaratan Bar

Persyaratan Bar berdasarkan Keputusan Direktur Jendral Pariwisata no. 14/U/88 tanggal 25 Febuari 1988 :

- Hotel menyediakan suatu bar yang terpisah dari *restaurant*.
- Jumlah tempat duduk sebanding dengan luas bar dengan ketentuan $1,1m^2/set$.
- Lebar ruang kerja bartender minimal 1m.
- Untuk ruangan bar yang tertutup harus dilengkapi dengan AC dan ventilasi dengan temperatur ruang $24^{\circ}C$ dan kelembaban relatif 60%.
- Perlengkapan minimal :
 - o Tersedia *bar counter* dan *bar stool*.
 - o Lemari pendingin 1 buah.
 - o Rak penyimpanan minuman dan peralatan yang dipisahkan.
 - o Alat pembuka botol dan kaleng dua buah.
 - o Keranjang sampah dua buah.
 - o Meja untuk para pengunjung.

- Berbagai jenis gelas dengan jumlah dua kali kapasitas bar minimal (gelas koktail, *tumber glass*, gelas bir, *cognag glass*, *brandy glass*).

Standar dimensi perabot, antara lain :

- *Bar Counter*

Bar counter adalah meja penyekat antara *working* area dengan *guest* area di bar. Dimensi meja bar : tinggi 1100mm, dan lebar 500mm.

- *Bar Stool*

Bar stool adalah kursi khusus yang ditempatkan di muka *bar counter*, kursi tinggi dan dapat diputar : tinggi keseluruhan 1150mm, tinggi sampai alas duduk 800mm, tinggi sandaran duduk 350mm.

2.8.6. Luggage Room

Suatu ruang yang berfungsi untuk menyimpan barang-barang bawaan para tamu yang ditiptkan pada hotel melalui resepsionis atau *bellboy*.

2.9. Tinjauan Teori Warna

Menurut John F.Pile, untuk warna-warna pada gaya desain natural ini merefleksikan warna-warna dari material-material yang digunakan itu, dimana penggunaan percampuran warna-warna tersebut masih *harmony*. Jadi dalam *finshing*-nya perlu diperhatikan agar tidak mengubah keaslian warna-warna tersebut, material yang dapat dipakai adalah *brick*, batu, kayu, plaster, *tile*. Jadi biasanya dalam desain natural ini kejujuran material dan ekspresi dari material tersebut akan ditonjolkan. Terkadang muncul ide bahwa ketika kita menghilangkan beberapa warna natural dalam sebuah area, kesan natural dapat dihadirkan ketika penggunaan material natural tersebut diletakkan sebagai *point of interest* pada sebuah ruang.

Warna-warna natural cenderung berwarna hangat, dari batu yang berwarna abu-abu , *brick* atau bata berwarna cokelat dan merah, dari plaster yang berwarna abu-abu terang dan putih, sampai warna cokelat dan *tan* dari material kayu. Kain dan fiber biasanya diaplikasikan pada gaya desain natural dengan warna warna natural yang terang diantaranya *tan* dan abu-abu terang. Untuk kayu yang dipakai

memiliki beberapa warna yang bisa dipakai dari hitam dan coklat sampai abu dan tan hampir putih.

Menurut John.F.Pile (2005, p.23) bahwa warna-warna natural itu juga bisa dipastikan menghasilkan komposisi yang cantik, harmoni, dan menarik untuk dilihat bila desainer berhasil memadu-madankan. Untuk material natural ini, pada *finishingnya* bisa 2 macam, *unfinished* dan *finished*.

2.10. Tinjauan Teori Aplikasi Material ke dalam *Resort*

John.F.Pile (2005, p.23) material-material natural dapat menggunakan kayu dan batu, dimana kita dapat menggunakan keaslian bentuk, warna dan teksturnya namun perlu diperhatikan *finishingnya*. Bentuk asli yang digunakan juga dapat menambah kecantikan dengan efek-efek tertentu. Selain material natural, ada 2 kategori material yang bisa digunakan antara lain material sintetis dan material *metal*. Material sintetis diantaranya kaca, *plastic* dan termasuk fiber. Dalam mendesain interior, penggunaan kombinasi dari ketiga jenis material ini dapat menghasilkan komposisi yang menarik, namun unsur-unsur naturalnya harus lebih dominan.

Kayu, dapat menghadirkan suasana hangat dan menenangkan. Selain itu dapat membangkitkan semangat. Kayu biasanya dipakai untuk struktur bangunan, karena banyaknya material ini di alam, paling simpel dalam pengolahannya. Kayu yang biasanya dipakai untuk *frame* pada bangunan bisa juga dipakai untuk struktur dinding dan atap. Alasan banyak orang menggunakan kayu untuk struktur karena tahan lama, namun tidak permanen, karena tergantung perawatan. Kayu juga memiliki kelemahan yaitu dapat membusuk, diserang oleh hama, dan mudah terbakar. Biasanya orang menggunakan untuk lantai dan atap, untuk dinding biasanya dikombinasikan dengan batu.

Menurut John.F.Pile (2005, p.23) kain juga merupakan material untuk gaya desain natural. Kain dapat mendiskripsikan fleksibilitas dari ruang dan fungsi. Ruang dapat terasa bebas luas. Tidak menimbulkan bentuk-bentuk yang bersudut, sehingga terasa natural dan memiliki warna yang bermacam macam.

Kain juga bisa diaplikasikan sebagai korden pada jendela sehingga bisa menyaring sinar matahari yang masuk.

Batu, termasuk batu-batu *granite*, *limestone*, *sandstone* dan *marble* termasuk dalam material natural. Ada banyak pertimbangan ketika menggunakan batu alam ini, yaitu perawatan, pemasangan, dan harga. Perawatan untuk batu alam ini lebih susah dibandingkan bahan lainnya. Ketika proses pemasanganpun harus diperhatikan dengan benar, karena bila terjadi kesalahan pemasangan maka bisa merusak *granite* tersebut. Selain itu, harga *granite* ini relatif mahal tentunya bila *granite* tersebut susah diperoleh, warna dan motifnya jarang diperoleh.

Brick merupakan material modular yang dibuat dari clay yang special yang dicetak sesuai dengan ukuran yang ada, biasanya 2,4,8 *inch*. *Mortar* merupakan bahan material yang bisa dipakai untuk merekatkan *brick* yang satu dengan yang lain untuk menghasilkan alternatif sebuah dinding yang inspiratif. *Brick* biasanya ditampilkan alami dengan warna merah atau coklat.

2.11. Tinjauan Sistem Utilitas

2.11.1. Tinjauan Teori Pencahayaan

Pencahayaan memegang peranan penting untuk membangun suasana ruang interior penginapan. Tidak hanya pada intensitas pencahayaan yang penting tetapi juga sumber cahaya, kualitas pencahayaan, dan kontras tingkat cahaya di daerah yang berbeda. Sumber cahaya dapat berasal dari :

- Pencahayaan alami

Pencahayaan alami adalah pencahayaan yang langsung berasal dari sinar matahari yang masuk ke dalam ruang melalui kaca jendela, plafon kaca, pintu terbuka dan sebagainya. Untuk menghindari pencahayaan yang terlampau menyilaukan biasanya digunakan penangkal cahaya seperti *overstek*, tirai, kisi-kisi kayu, kaca *film*, pepohonan dan sebagainya.

- Pencahayaan buatan

Suptandar (1999, p.57) menjabarkan rekomendasi, untuk menjaga kesehatan mata bagi orang yang beraktivitas di dalam ruang adalah sebagai berikut:

- Luminasi suatu permukaan sedapat mungkin harus sama.
- Perbandingan cahaya kontras pada bagian sentral dengan daerah sekeliling penglihatan maksimal 1:3.
- Perbandingan objek penyinaran dengan bagian luar maksimal 1:10.
- Refleksi cahaya yang bisa ditolerir adalah :

Langit-langit	: 80-90%
Permukaan dinding	: 40-60%
Perabot	: 25-45%
Permukaan Lantai	: 20-40%

Dalam pencapaian keindahan visual dan fungsi yang maksimal, terdapat empat metode penerangan yang dapat digunakan secara bersamaan maupun secara terpisah. Empat metode penerangan tersebut adalah:

- *General Lighting*
Menyediakan keseragaman penerangan yang tersebar secara merata keseluruh ruangan.
- *Local / Functional Lighting*
Penerangan yang memiliki intensitas yang lebih besar pada area yang kecil yang digunakan untuk suatu aktivitas, misalnya membaca buku, menulis, atau menjalankan sebuah alat.
- *Accent Lighting*
Suatu bentuk dari penerangan setempat dengan tujuan untuk menciptakan suatu aksen bagi yang melihat. Metode ini juga dapat digunakan untuk memberikan penekanan pada suatu display.
- *Decorative Lighting*
Memiliki warna dan pola pada lampu dan bayangan untuk menarik perhatian, menimbulkan ketertarikan, menghasilkan kenikmatan visual atau suasana yang nyaman dalam menciptakan sebuah efek estetis.

Metode ini dapat digunakan pada semua ruang yang perlu atau membutuhkan dekorasi.

(Ching, 2012: 127-129)

Pencahayaan yang fungsional dan indah dibutuhkan untuk ruang *lobby*, ruang *meeting*, semua area publik dan kamar. Detail yang kreatif pada dinding, material dan bentuk *furniture* tidak akan menonjol jika tidak didukung dengan *accent lighting*. Untuk ruang komersial dibutuhkan tiga macam pencahayaan yaitu *general lighting* sebagai pencahayaan utama, *accent lighting* untuk memberikan penekanan pada elemen interior yang ingin ditonjolkan, dan *sparkle lighting* untuk memberikan membangun atmosfer khusus pada area tertentu. (Piotrowski, 2007)

2.11.2. Tinjauan Teori Akustik

Pada suatu bangunan seperti hotel tentu tidak luput dari suasana bising yang ditimbulkan oleh suara dari mobil penumpang dan aktivitas dalam hotel hal ini dapat mempengaruhi psikologis pengunjung seperti mengganggu konsentrasi, dan perasaan tidak nyaman.

Penggunaan musik yang mengalun lembut dengan menggunakan *sound system* pada bangunan-bangunan publik seperti juga hotel dapat secara tidak langsung mengurangi kebisingan tersebut sehingga dapat memberikan kenyamanan secara psikologis dan emosional serta dapat mengurangi keadaan monoton (Suptandar, p.99).

2.11.3. Tinjauan Teori Penghawaan

Untuk membantu mengatasi udara panas yang berlebihan di dalam ruang makan diperlukan suatu sistem penghawaan. Banyak cara yang digunakan untuk mengurangi panas diantaranya adalah pemakaian reflector glass, alat peneduh atau penangkal cahaya dan yang paling terkenal adalah penggunaan AC (*air conditioning*). Untuk mengatur kesejukan udara ada 2 sistem yang dikenal yaitu sistem alami (*Cross Ventilation*) dan sistem buatan (kipas angin dan AC). (Suptandar, p.141)

Penghawaan dalam Lobi dan *Lounge* sebaiknya memiliki ciri sebagai berikut:

- Untuk pemakaian *heating* dan *cooling*, disesuaikan iklim, untuk daerah tropis menggunakan *cooling*.
- *Smoke control* diletakkan pada ruangan yang banyak asap rokok untuk mencegah asap rokok menyebar ke ruangan lain.
- *Exhaustfan* dan AC digunakan untuk sirkulasi udara di daerah dapur. (Lawson, p.113)

2.12. Tinjauan Elemen Interior

2.12.1. Plafon

Plafon adalah bagian dari suatu bangunan, maka ia tidak terlepas dari fungsi, bentuk, dan karakter bangunan tersebut. Pengertian plafon adalah melindungi dari suatu bidang penyekat sehingga terbentuk suatu ruang, pada saat ini peranan plafon juga mengalami perubahan fungsi dan bentuk walaupun prinsip-prinsip dari plafon masih tetap dipertahankan. Perkembangan teknologi yang mutakhir memberikan kemungkinan yang banyak dalam bentuk, fungsi, bahan tekstur dan penampilan lain dari hanya sekedar plafon.

2.12.2. Lantai

Lantai merupakan bidang datar dan dijadikan sebagai alat dan ruang dimana aktivitas manusia dilakukan di atasnya dan mempunyai sifat atau peranan sendiri-sendiri yaitu mempertegas fungsi ruang. Lantai dapat menunjang fungsi atau kegiatan yang terjadi di dalam ruangan, dapat memberikan karakter dan dapat memperjelas sifat ruang misalnya dengan memberikan permainan dan permukaan lantai itu sendiri. Lantai harus tahan terhadap kelembaban, perembesan air terutama lapisan air, lantai yang bocor menyebabkan ruangan/dinding menjadi lembab. (Pamudji, p.123-124)

2.13. Tinjauan Gaya Desain Bali

2.13.1. Gaya Desain Bali

Franchione mengemukakan bangunan bergaya Bali yang kian diminati kini juga banyak dipadupadankan dengan arsitektur gaya modern. Bangunan Bali yang dikreasikan dengan gaya modern akan menghasilkan hunian yang nyaman dan masih bisa dirasakan unsur etniknya melalui elemen-elemen khas Bali itu sendiri. Beberapa unsur yang digunakan dalam membangun gaya Bali modern adalah terdapat nuansa etnik tetapi lebih kontemporer. Yang dimaksud adalah menggunakan ornamen asli ataupun kebudayaannya namun tetap terkesan modern. Selain unsur etnik, gaya Bali modern lebih simpel, fungsional. (Franchione, 2000).

Berikut beberapa gaya desain yang mempengaruhi gaya desain Bali (Wijaya, p.206) :

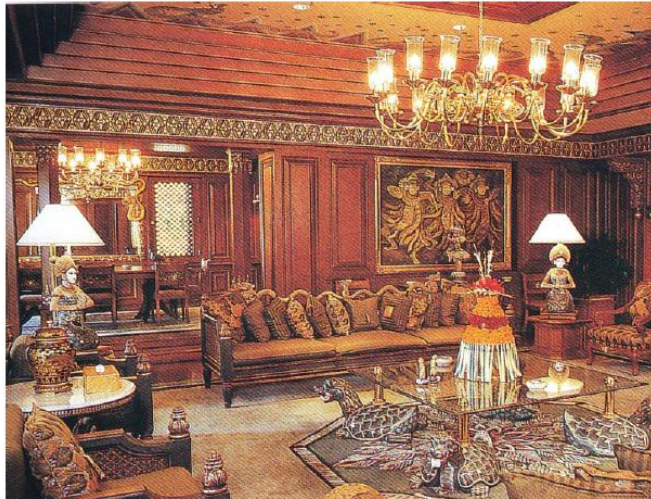
- *Early Modern Hybrids*

Bentuk *early hybrids* ini muncul karena seniman Eropa yang tinggal di lokasi eksotis Bali memanfaatkan arsitektur lokal, memodifikasi untuk memenuhi kebutuhan rekreasi dan pekerjaan mereka. Maka munculah *Studio Homes of Walter Spices* (sekarang Hotel Campuhan) and *Rudolf Bonnet* (puri kantor *style bungalow* yang berdiri pertama). Bentuk *early hybrids* ini memiliki ciri-ciri skala manusiawi, bentuknya seperti *cottage*, dan secara umum memiliki taman bergaya Bali.

- Pengaruh budaya Cina

Pengaruh budaya Cina juga sempat masuk dalam gaya arsitektural maupun interior di Bali. Menurut Made Wijaya (2002), secara arsitektural, Bali merupakan bagian selatan Cina dan bagian selatan India. Bukti pengaruh budaya Cina di Bali ini tampak kuat pada pola ukiran pintu gerbang, kuil-kuil keramat di Bali, atap-atap bangunan dan railing kayu di Bali. Penggunaan warna-warna emas pada bentuk ukiran daun dan warna-warna kombinasi yang kontras merupakan bukti kuat pengaruh Cina di Bali. Pada tahun 1920 misalnya, Raja Kanton mengirim tim tukang kayu dan tukang batu Cina sebagai hadiah kepada raja dari Karangasem Bali di timur. Mereka bekerja pada sebuah istana Bali Belanda utama Cina disebut Puri Kanginan di Amlapura. yang bertahan hari ini cukup utuh. Gaya campuran mereka dengan cepat diadopsi oleh semua istana di seluruh Bali. Hari ini

keturunan gaya ini dapat ditemukan dalam ruko beton di sepanjang jalan raya di pulau itu, sebagai orang Indonesia Cina bermukim kembali di Bali setelah gejolak politik 1998. (Wijaya, p. 206)



Gambar 2.6. Kediaman Soeharto di Intercontinental Hotel oleh Hadiprana, *Chinese – Balinese interior style* populer di Jakarta pada masa tahun 1985 – 1997

Sumber : Wijaya (2002, p. 207)

- Pengaruh Budaya Jawa

Banyak arsitektur Bali tumbuh dari Jawa selama era Hindu klasik. Keluarga istana Bali tidak pernah melupakan keterkaitan mereka dengan Jawa pada abad ke-19. Tren Arsitektur Eropa merayap ke Bali melalui hubungan-hubungan istana Jawa selama era kolonial awal, ketika Bali dalam masa koloni. Selama 30 tahun terakhir, peningkatan jumlah arsitek Jawa telah membuat mereka berbasis di Bali, salah satunya Ir. Robi Sularto, sehingga arsitektur Bali kini tumbuh berkembang mendapat pengaruh Jawa hingga sekarang. (Wijaya, p.208)



Gambar 2.7. Kraton Setinggil di Cirebon Jawa Barat, dibangun abad- 16 merupakan *Javanese Hindu Majapahit Style* yang mendapat pengaruh kuat dari *Balinese Style*

Sumber : Wijaya (2002, p. 208)

- *New Bali Style*

Gaya kontemporer Bali dikenal sebagai salah satu arsitektur tropis Asia yang paling populer, terutama disebabkan oleh pertumbuhan industri pariwisata di Bali yang telah menciptakan permintaan untuk bergaya Bali rumah, cottage, villa dan hotel. Arsitektur kontemporer Bali menggabungkan prinsip-prinsip estetika tradisional, kelimpahan pulau dari bahan-bahan alami, kesenian terkenal dan *craftmanship* dari rakyatnya, serta pengaruh arsitektur internasional, teknik-teknik baru dan tren.

2.13.2. Material Bangunan Bali

Bangunan Bali selaras dengan lingkungan. Mereka menggunakan bahan-bahan alami seperti berikut (Wijaya, 2002):

- Kayu

Bali memiliki variasi kayu keras dan kayu lunak. Kayu kelapa, nangka, dan jati yang paling banyak digunakan untuk kolom dan balok. Papan kayu nangka juga dibentuk menjadi pintu dan daun jendela. Kuil menggunakan kayu wangi langka seperti cendana, durian atau pala untuk rumah ibadah mereka. Jati dan kayu ulin, yang disebut sirap, diperkenalkan dari Jawa pada 1970-an.

- Bambu

Bambu secara luas digunakan dalam konstruksi Bali. Hal ini sangat terasa ketika digunakan sebagai langit-langit di atap jerami, dimana bambu dibelah dan

dibentuk menjadi atap sirap. Bambu ini paling sering digunakan sebagai panel bedeg atau frame kayu.

- Jerami

Bali mempunyai beberapa jenis jerami yang disebut *rab*. Ada yang terbuat dari daun kelapa (*rab ijuk*), terbuat dari fiber batang aren (*rab sumi*), dan yang paling terkenal adalah *rab* alang-alang yang terbuat dari rumput gajah. Atap jerami biasanya menggunakan ijuk (serat aren), daun rumbia, atau sirap (sirap kayu keras diatur seperti ubin) atap.

- Batu dan Batu Bata

Batu dan batu bata merah biasanya digunakan sebagai dasar dan dinding, sementara batu pasir dan andesit batu biasanya diukir sebagai ornamen.

- Paras

Bertekstur halus dengan dibantu mesin penghalus, warna terang dan bervariasi. Ada yang kuning, hijau, cokelat, dan putih. Berukuran 10cmx10cm sampai 20cmx40cm. Batu ini cocok di segala ruang, eksterior maupun interior. Sebagai aksesoris dinding atau lantai. Namun jika aplikasi batu paras di ruang eksterior perlu proses coating. Tingkat porositasnya yang tinggi membuat batu ini mudah lembap dan ditumbuhi lumut.

- Terracotta dan Terrazzo

Terracotta adalah tembikar yang terbuat dari tanah liat. Penggunaannya termasuk di antaranya untuk kendi, pipa air dan hiasan permukaan pada konstruksi bangunan. Warna terakota adalah antara jingga dan coklat.

- Semen dan Plester

Plester adalah adukan untuk perataan dinding batu bata merah, batu bata puih/ringan, pasangan batu bata dan penebalan beton.

- Keramik

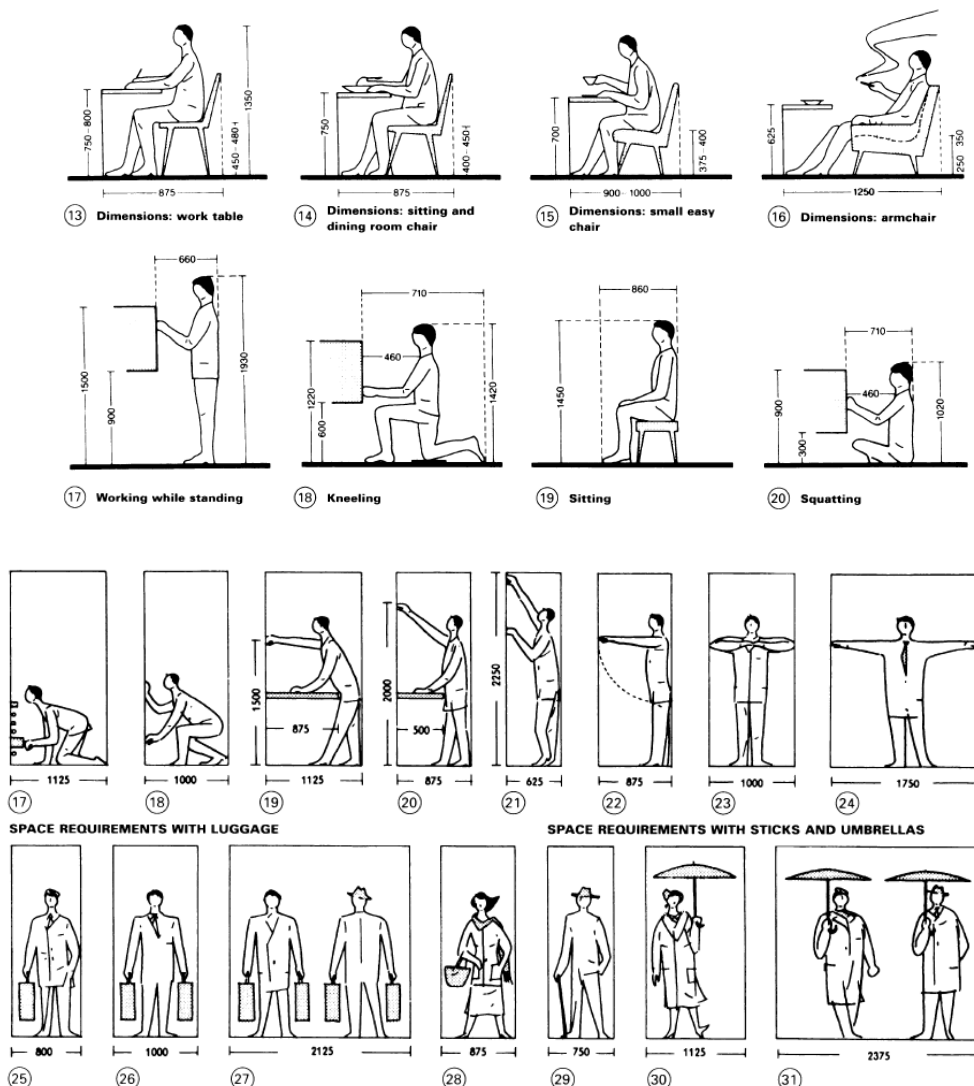
Fungsi keramik adalah sebagai finishing ruang, penutup lantai, penutup dinding.

Selain material tersebut, orang Bali dikenal karena seni mereka, mereka telah mengembangkan teknik memotong yang canggih agar tradisi terwujud dalam ornamen arsitektur dan dekorasi interior. Candi Bali dan istana yang indah dihiasi dengan ornamen baik memotong kayu dan batu, biasanya menggambarkan pola

bunga. Patung Bali sering disajikan sebagai gerbang wali sebagai kembar *dvarapalas* mengapit pintu masuk.

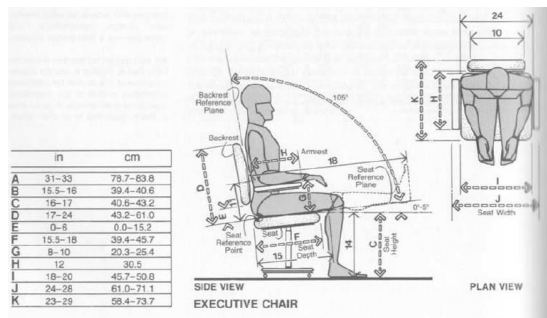
2.14. Standarisasi Perancangan Perabot

Dalam perancangan ini, perancang mengadopsi standarisasi ukuran perancangan dari buku yang ditulis oleh Julius Panero dan Martin Zelnik yang berjudul *Human Dimension and Interior Space, A Source Book of Design Reference Standards*. Bagian yang menjadi acuan standarisasi adalah sebagai berikut :



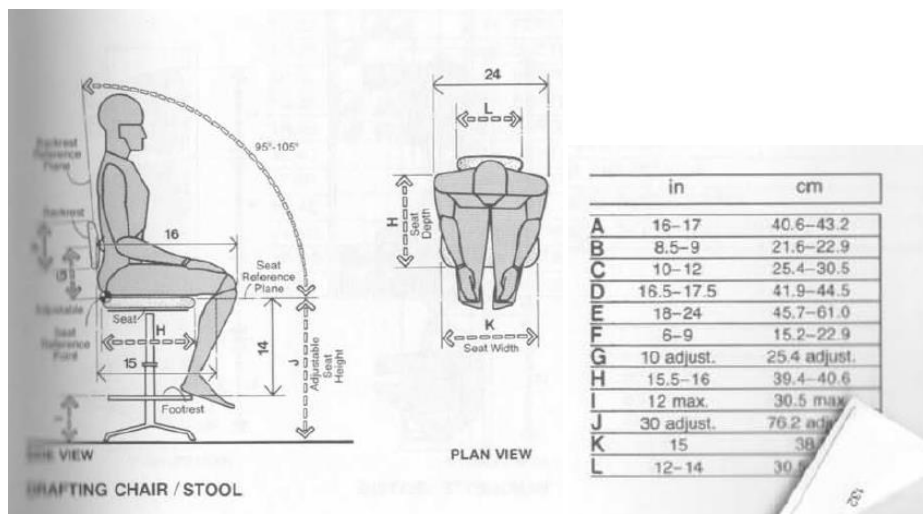
Gambar 2.8. Man dimensions and space requirements

Sumber : Neufert (1996, p. 16-17)



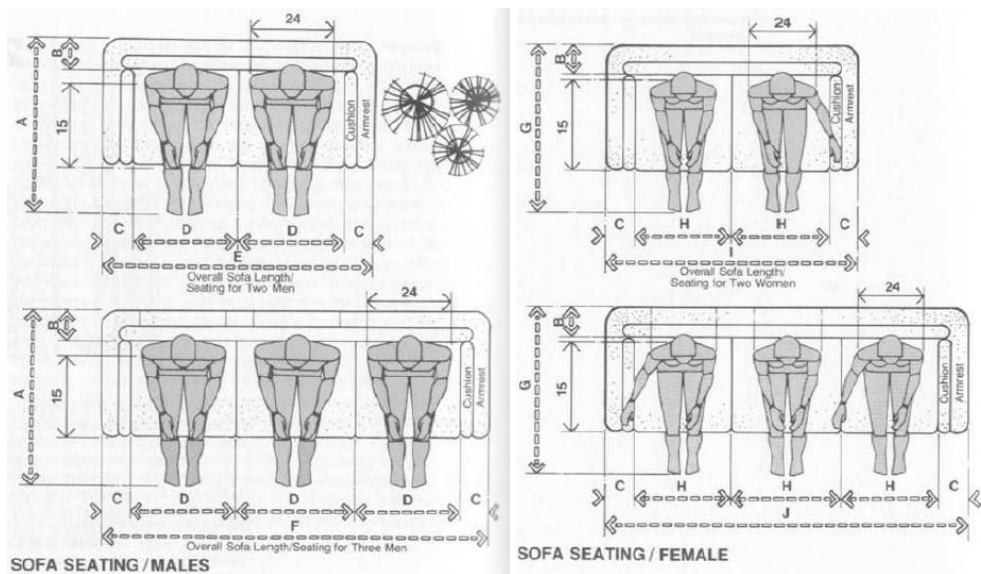
Gambar 2.9. Executive seating

Sumber : Panero , Zelnik (2003, p. 128)



Gambar 2.10. Stool seating

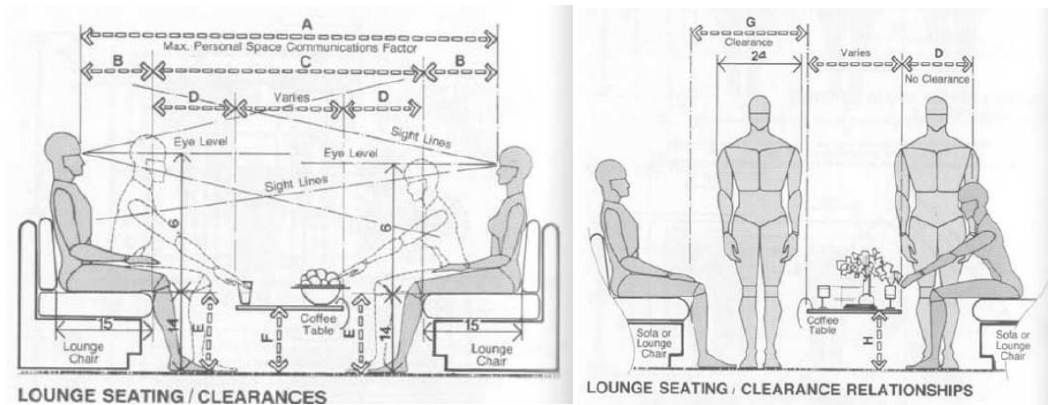
Sumber : Panero, Zelnik (2003, p. 129)



	in	cm
A	42-48	106.7-121.9
B	6-9	15.2-22.9
C	3-6	7.6-15.2
D	28	71.1
E	62-68	157.5-172.7
F	90-96	228.6-243.8
G	40-46	101.6-116.8
H	26	66.0
I	58-64	147.3-162.6
J	84-90	213.4-228.6

Gambar 2.11. *Sofa seating for males and females*

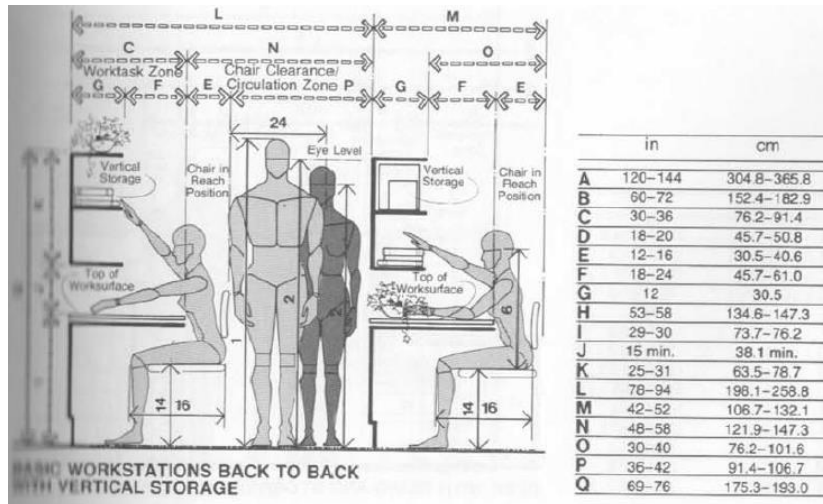
Sumber : Panero, Zelnik (2003, p. 134)



	in	cm
A	84-112	213.4-284.5
B	13-16	33.0-40.6
C	58-80	147.3-203.2
D	16-18	40.6-45.7
E	14-17	35.6-43.2
F	12-18	30.5-45.7
G	30-36	76.2-91.4
H	12-16	30.5-40.6
I	60-68	152.4-172.7
J	54-62	137.2-157.5

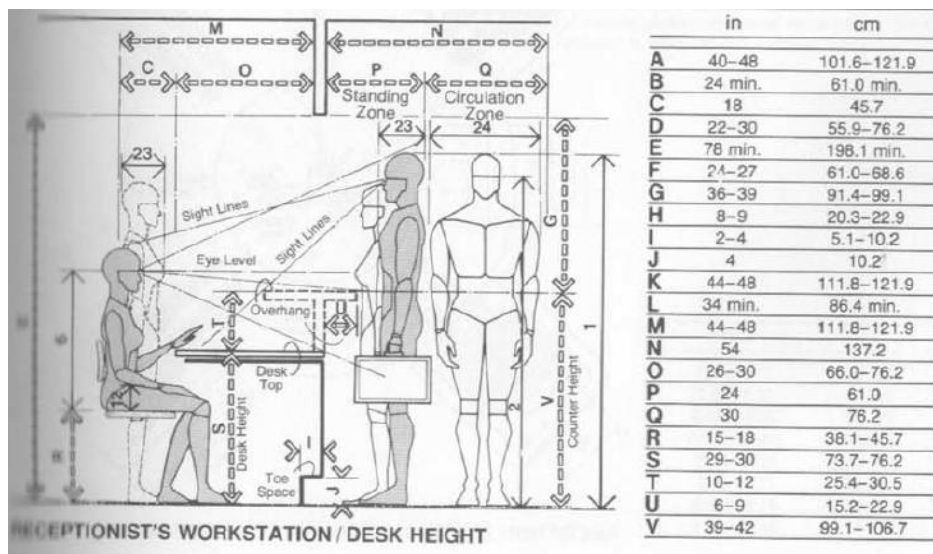
Gambar 2.12. *Lounge seating*

Sumber : Panero, Zelnik (2003, p. 136)



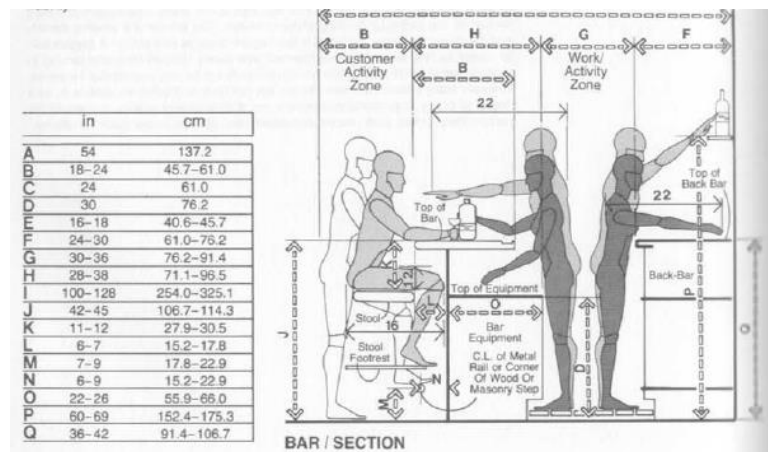
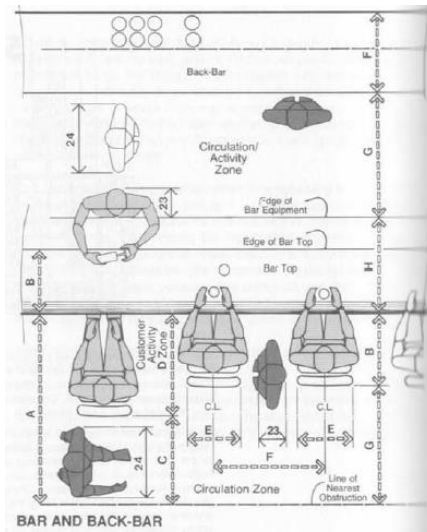
Gambar 2.13. Workstation back office

Sumber : Panero, Zelnik (2003, p. 181)



Gambar 2.14. Receptionist workstation

Sumber : Panero, Zelnik (2003, p. 189)



Gambar 2.15. Bar

Sumber : Panero, Zelnik (2003, p. 216)